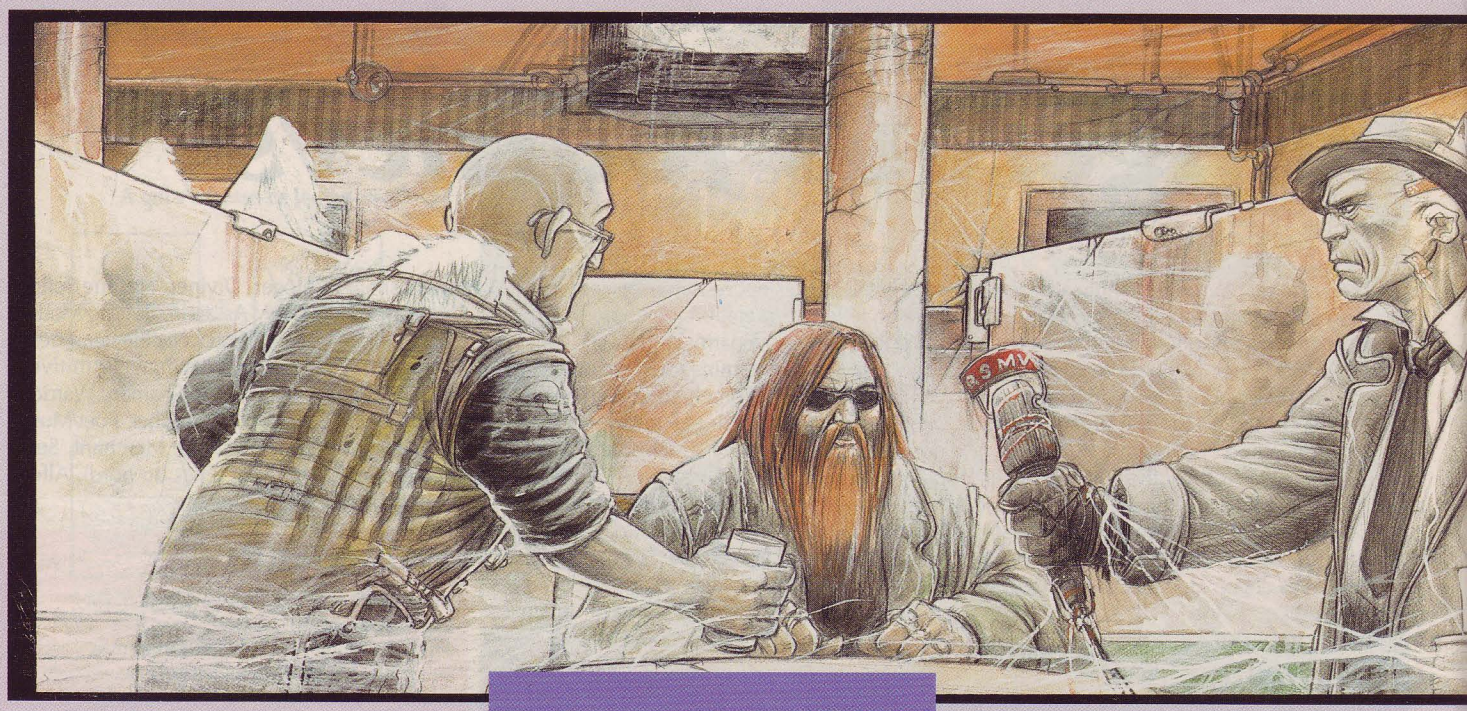


Le texte qui suit n'a pas pour but de vous faire découvrir « la vraie voie » ou la façon « officielle » dont on doit jouer à In Nomine Satanis/Magna Veritas. En tant que joueur vous disposez des pleins pouvoirs pour transformer à loisir ce jeu en « défouloir grosbill » ou en « prise de tête intello », et ce n'est pas moi qui viendrai vous en tenir rigueur. Le fait que je sois l'auteur du jeu ne me permet en aucun cas de porter un jugement sur ce que vous en faites une fois à l'abri des regards indiscrets. Je me bornerai donc à vous expliquer le plus simplement du monde la façon dont je conçois *personnellement* la maîtrise de ce jeu. Mon rôle n'est pas celui d'un chef ou d'un guide spirituel mais celui d'un conseiller. Mais surtout, si vous ne suivez pas mes conseils, ne venez pas ensuite me dire que mon jeu est grosbill ou hyperviolent : vous êtes entièrement responsables de toutes les exactions commises par vos personnages durant la partie.

2+8 = 8

Le système de jeu d'INS/MV est très simple et les calculs y sont rares. Il est donc conseillé d'arriver à réaliser toutes les petites manipulations mathématiques nécessaires sans avoir à chercher telle ou telle règle dans les livrets correspondants. Il est par exemple ahurissant de voir des Démons ou des Anges dont le nombre de points de pouvoir n'est pas calculé avec précision, alors que c'est simplement la valeur de leur caractéristique de volonté ajoutée au nombre de leurs pouvoirs (et limitations). On ne peut trouver plus simple (et pourtant certains n'y arrivent même pas). Il en va de même pour l'utilisation de la quasi-totalité des pouvoirs (chaque joueur devrait d'ailleurs connaître par cœur tous ceux qu'il possède).

Dans le même ordre d'idée, une simple phrase mal comprise peut foutre en l'air toute l'atmosphère du jeu. J'ai même rencontré un maître de jeu analphabète qui pensait avoir lu (on se demande bien où) que l'aura diffusée par les Démons et les Anges (entre autres) était *permanente*. On imagine alors que ses parties se résumaient à des combats aussi incessants que débiles.

> Tout ce qui concerne INS/MV doit être pris au second degré et même si, souvent, la réalité dépasse la fiction, je plaide non coupable.

Les règles le plus souvent oubliées sont celle qui concerne l'intervention des Princes-Démons et Archanges en cas de danger, et celle qui permet de diminuer ses chances de réussite pour augmenter la qualité de sa réussite (et vice versa). Ces deux règles peuvent être utilisées très souvent et ajoutent encore plus de piment au jeu. Dans le deuxième cas, on ne jette plus les dés « bêtement » mais on dose réellement les risques pris. C'est un plus non négligeable. N'oubliez pas non plus que ces règles avantagent aussi bien les personnages que le maître de jeu qui peut lui aussi en faire usage pour ses PNJ.

Pub gratuite : Si vous avez raté quelques épisodes (surtout les extensions épuisées) ou si vous en avez marre de passer d'une extension à l'autre pour retrouver tel ou tel pouvoir spécifique, je ne saurais trop vous conseiller de vous procurer la toute dernière extension pour INS/MV – *Scriptarium Veritas* – qui contient tous les points de règles de toutes les extensions déjà parues (sauf les psis). Pour les scénarios, vous repasserez une prochaine fois.

Il serait également de bon ton que chaque joueur possède (ou connaisse par cœur, ce qui est déjà beaucoup plus dur) la fiche du supérieur dont il dépend. Il disposera ainsi d'un rappel des sphères d'influence et de la mentalité de son supérieur ainsi que divers renseignements techniques importants (récupération des points de pouvoir, pouvoir spécifique, grades et pouvoirs associés, etc.). Ces informations sont précieuses et, en particulier, les pouvoirs associés aux grades peuvent dans certains cas être très puissants. Le joueur devra, en outre, connaître *par cœur* les quatre titres que son supérieur possède (bon, ce n'est pas obligatoire, mais c'est conseillé si vous voulez pouvoir l'invoquer en cas de coup dur) afin de pouvoir les déclamer le plus naturellement et le plus clairement possible.

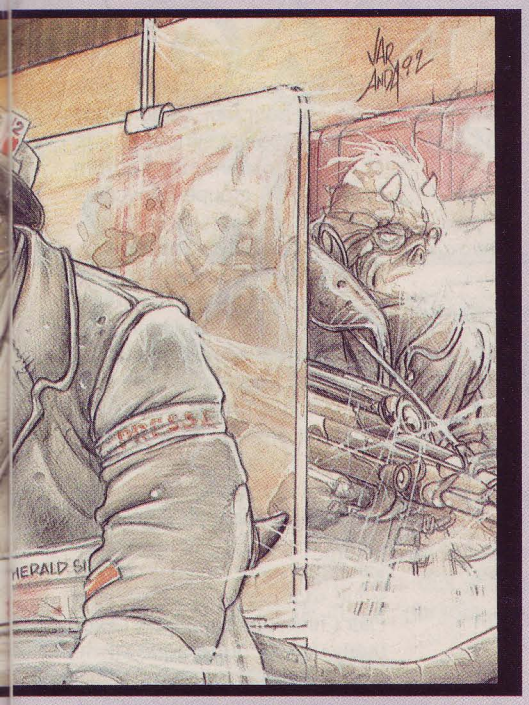
Je vous salue Marie...

Tout maître de jeu d'INS/MV se devrait de bien connaître l'histoire et les pratiques usuelles de la religion catholique (et même de l'islam depuis peu) pour bien incarner d'éventuels prêtres (intégristes ou pas) qui ne manquent pas en tant que PNJ dans les scénarios. Autant vous le dire tout de suite, je n'ai pas été abruti, dès ma plus tendre enfance, par les rengaines chantées ou murmurées dans les églises, et je ne me suis jamais décidé à les apprendre par cœur pour mieux maîtriser mon jeu. Mais si vous, ô joie !, vous avez été éduqué de cette façon, n'hésitez pas à ressortir à vos joueurs les répliques les plus fameuses utilisées par les prêtres de votre jeunesse. Comme ça, de mémoire, je me rappelle seulement de Aimez-vous les uns les autres (et déjà rien qu'avec ça je suis mort de rire. Mais il faut dire que je suis très bon public). Ces connaissances ne sont heureusement pas obligatoires mais elles ajoutent un peu de liant à l'ensemble.

En ce qui concerne l'ambiance du jeu, je suis partisan de proscrire l'utilisation d'objets saints dans les parties. Les cierges et les chandeliers ouvragés font très mauvais effet vis-à-vis de la famille (surtout lorsque grand-mère est de visite). Par contre une bible peut être utile au maître de jeu. Quant à moi je m'en passe depuis longtemps.

Donjons et Dragons c'est nous, Carpentras c'est les autres

Même si je n'en veux pas à votre âme et même si INS/MV sent plus souvent la poudre ou le stupre que le soufre, il reste que l'humour distillé



A la fois Dieu & Satan

en permanence dans les scénarios est le plus souvent destiné à dédramatiser le côté choquant de ce jeu. En effet, il faut de l'humour pour considérer les skinheads comme des instruments de Dieu (sauf le 1er mai place Jeanne d'Arc) et autoriser les personnages à récupérer des points de pouvoir en tuant ou en violant des êtres humains. *Tout* ce qui concerne INS/MV doit être pris au second degré et même si, souvent, la réalité dépasse la fiction, je plaide non coupable.

L'association faite dans le jeu entre des mouvements fascistes et la religion catholique peut choquer nombre d'entre vous mais je vous rappellerai que le monde d'INS/MV est un monde parallèle. Jamais nos intégristes ne seraient aussi méchants ou aussi cons... sauf lors de l'incendie d'une certaine salle de cinéma qui diffusait le film de Scorcese. Et d'autre part, tous les Anges ne sont pas fachos ou intégristes : tout disciple de Novalis ou d'Alain sera le premier à réagir en voyant des tracts révisionnistes distribuées à la sortie de certaines églises ou lors de messes dites dans l'enceinte de meetings du Front national. On peut estimer que seuls Laurent, Joseph et Daniel sont « teintés » de bleu-blanc-rouge. Comme dans la vie, tout n'est pas blanc ou noir [1] et les Anges sont très différents les uns des autres.

A vous d'incarner un personnage qui sied à vos convictions politiques ou aux capacités de distanciation des autres joueurs.

Moi, dans le civil, je suis PNJ

Pour bien maîtriser un partie d'INS/MV, vous devez particulièrement axer vos efforts sur les personnages-non joueurs. En effet, tous les obstacles physiques que vous pourrez mettre en face des joueurs ne sauraient les arrêter (et donc les intéresser) pendant plus de dix minutes. Il y a bien longtemps que les clôtures électrifiées ou les pièges maléfiques n'arrêtent plus personne (les pouvoirs de Téléportation, Passe-muraille, Vol sont très communs). Dans le même ordre d'idée, les adversaires humains, même s'ils sont nombreux, ne suffiront pas à animer la partie plus d'une heure. Le secret d'une bonne partie réside donc dans votre faculté à faire « vivre » les personnages originaux et souvent anachroniques qui peuplent nos scénarios (et donc les vôtres). Tous les stratagèmes habituels doivent être utilisés (accent à couper au couteau, expressions typiques, tics physiques, etc.) pour que ces individus prennent vie, même si ce n'est que pour très peu de temps.

Vous pourrez aussi créer des personnages-non joueurs « types », que vous réutiliserez souvent, sous une forme légèrement modifiée à chaque fois. On peut citer en vrac le loubard de Créteil à l'accent si exotique et aux *fuck* si fréquents, la vieille concierge fasciste qui regrette le gouvernement de Vichy, et son équivalent masculin qui s'est rempli les poches en faisant du marché noir, le passant « qui passe » et qui possède toutes les caractéristiques du bidochon, lâche et hypocrite, ou du beauf, hypocrite et rentre-dedans. On peut y ajouter le prêtre intégriste qui se signe toutes les deux phrases et le clochard à la toux rugueuse qui projette à chaque phrase un flot de postillons purulents (si, si, faites-le).

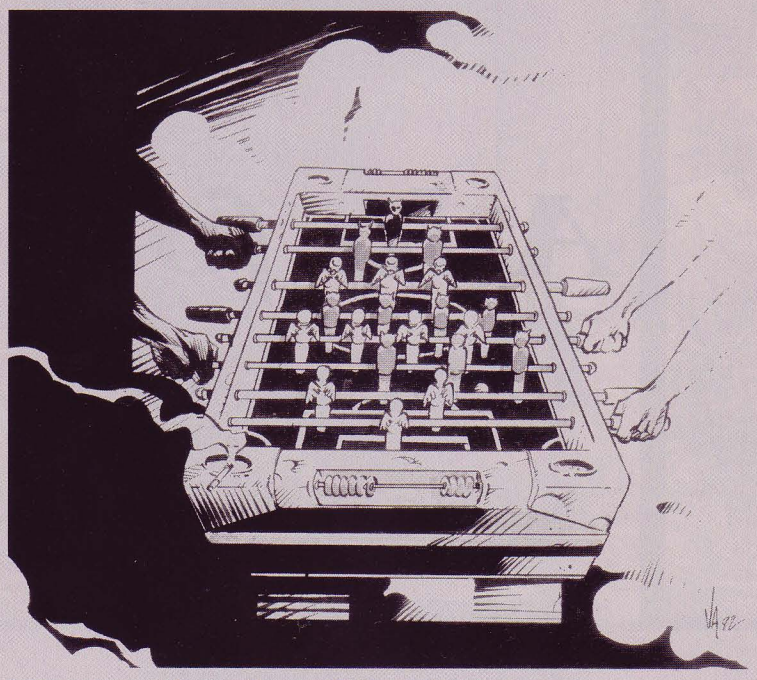
Un bon scénario d'INS/MV n'est pas obligatoirement une prise de tête intello ou une suite de combats sans intérêt. Chaque joueur doit y trouver son compte et rien n'est plus rageant qu'une excuse bidon visant à limiter un type de personnage ou un autre. Si vous voulez écrire un scénario plutôt basé sur la réflexion, creusez-vous au moins un peu la tête. L'excuse « les personnages ne doivent pas intervenir » jetée en début de paragraphe ne suffit pas, loin de là. Ainsi, dans *Mors Ultima Ratio* par exemple, nombre de Démons de Baal ou de Belial se sont retrouvés à court d'arguments « frappants » à cause de leurs pouvoirs en panne dans un monde qui avait été créé de toutes pièces par un Prince pas vraiment porté sur la violence : Beleth. Dans le même ordre d'idée, les scénarios d'*Il était une fois* demandent une intervention subtile et pondérée, mais uniquement pour ne pas créer trop de « vagues » temporelles.

Lorsque vous créez des scénarios, il ne faut pas non plus oublier que tout n'est pas aussi manichéen qu'il y parait. Si les êtres humains sont manipulés par les personnages, les personnages eux-mêmes sont manipulés par Dieu et Satan qui considèrent la Terre comme un terrain de jeu fort intéressant, mais rien d'autre. Nul n'est censé ignorer que Dominique et Andromalius possèdent un téléphone rouge qui leur sert à contrôler les « brebis égarées » aussi bien dans un sens que dans un autre. Les personnages ne doivent à aucun moment sentir qu'ils ne sont que les pièces d'un immense jeu et qu'ils sont manipulés en permanence. Votre but est de leur faire croire qu'ils agissent dans le but ultime de détruire entièrement le Bien (ou le Mal) mais il n'en est rien : tant que Dieu sera là, Satan le sera aussi, pour l'éternité. En effet, aucun des deux ne souhaite voir l'autre disparaître entièrement, puisque le jeu s'arrêterait alors immédiatement.

Pour ce qui est de l'idée de base, un scénario pourra toujours être créé en épluchant les faits divers de vos journaux favoris. Même les « grands événements » sont riches en interventions divines ou démoniaques, mais il est souvent beaucoup plus amusant de proposer aux joueurs une mission apparemment bénigne que de les faire intervenir durant (par exemple) la guerre du Golfe (comme fait divers on a trouvé plus commun).

N'oubliez pas non plus d'utiliser tout ce que les suppléments vous ont fait découvrir. Rien n'est plus vivifiant que quelques sorciers vaudous, quelques Vikings et une pincée de psis pour rendre vos scénarios beaucoup plus originaux. Les Démons et Anges renégats sont aussi de très bons acteurs qui foutent agréablement le boxon dans l'ordre par trop rigide des armées divines et démoniaques. Par contre n'abusez pas trop des voyages temporels et des mondes créés par Beleth ou Blandine : ils sont souvent très difficiles à maîtriser correctement. ▷

Jésus braque les dealers



Il arrive assez souvent que les joueurs incarnant des Anges se prennent soudainement pour des justiciers et, à l'image de Charles Bronson, cartonnent tout ce qui peut leur résister (et Dieu sait s'il y en a). C'est bien compréhensible et casser du dealer ou du drogué est, c'est vrai, bon pour la santé. Malheureusement dès que ces délires gênent les autres joueurs qui voudraient bien jouer leurs personnages autre part que sur un champ de bataille, le maître de jeu doit agir. L'intervention subite d'un Ange de Dominique (ils ont des oreilles partout ceux-là) résoudra ces problèmes. Les sanctions seront souvent sévères mais jamais définitives. Une petite phobie des armes pour un mois comme limitation pour le personnage et trois Ave Maria à genoux par terre pour le joueur me semble un minimum.

Pour bien incarner un Ange, il faut garder à l'esprit que vous êtes principalement sur Terre pour mener à bien vos missions, tout en faisant le Bien autour de vous (bien évidemment, selon vos moyens). Vous devez toujours être à l'écoute des êtres humains et les remettre dans le droit chemin lorsqu'il le faut. Votre plus grande force vient justement du fait que, pour pratiquement tous les humains, vous êtes le symbole de la bonté et que tous vous feront confiance. Cette attitude est quelquefois mise de côté par certains Anges au service des Archanges les plus intégristes (Joseph, Laurent, etc.). Dans ce cas, les humains ne sont que du bétail qu'il faut abrutir le plus possible pour ensuite les utiliser comme de la chair à canon lors des guerres d'origine religieuse qui ne manquent pas.

Ça sent le chou ici

Les Démons sont beaucoup plus remuants et leurs exactions sont monnaie courante. Pour que vos parties ne se terminent pas en orgies de sexe ou de sang (voire les deux), il faut que les joueurs comprennent *rapidement* que leur mission sur Terre doit être discrète (ça aussi c'est marqué dans les règles, relisez-les). Inutile de vous dire que le simple fait que ce soit « écrit dans les règles » ne suffira pas aux boutonneux qui se trouvent devant vous et qui comptent bien réaliser dans votre partie tous leurs fantasmes (et ils sont nombreux). Heureusement, ils ne sont que des Démons et il leur reste encore à comprendre que tout ceci n'est une partie de plaisir que jusqu'au moment où des Anges les repèrent. Ensuite ils devront courir vite et loin (mais on ne court jamais plus vite qu'une balle). Les points de culpabilité (très peu utilisés c'est vrai) sont là pour ça. Mais réussir à tuer tous les Démons exubérants n'est peut-être pas votre but, et quelques remontrances de la part de leurs supérieurs respectifs peut suffire. Pour cela, il vous faudra faire preuve d'imagination et d'une bonne dose d'humour noir.

Ma punition préférée est de transformer un personnage turbulent en chou (oui, c'est cela même, le légume). Après quinze minutes de jeu au cours desquelles il aura réalisé des prouesses de role-playing en restant comme un con sur sa chaise à incarner un chou (sous les sarcasmes de ses collègues), je le retransforme en être humain avec comme petit « bonus » une limitation supplémentaire : Odeur suspecte (chou). Effet dissuasif garanti. Autant vous dire tout de suite que les Princes-Démons sont rarement aussi cléments et les personnages éliminés par les Princes eux-mêmes et renvoyés directement sous la forme de familiers en enfer sont assez fréquents.

Quand vous incarnez un Démon, il faut toujours garder à l'esprit que c'est une créature maléfique très ancienne qui vit par et pour le mal depuis des siècles. Il n'a donc pas du tout la même vision du monde qui l'entoure que vous. Pour lui, c'est un immense jeu et les êtres humains ne sont pas du tout importants. Dans le même ordre d'idée, sa façon de faire le mal est souvent beaucoup plus perverse et plus mesquine que tout ce que vous pouvez concevoir. Il est tellement habitué à torturer et à violer qu'il cherche toujours à aller plus loin. Ainsi, un Démon d'Andrealphus préférera violer un prêtre ou une grenouille de bénitier de soixante-dix ans plutôt qu'un top model ou une petite fille. Ses fantasmes les plus communs ont été réalisés il y a bien longtemps et le Démon a toujours besoin de plus. Il a pratiqué la sodomie, l'homosexualité, la zoophilie et la nécrophilie depuis des siècles et il est blasé par presque tout ce qu'on peut lui proposer désormais. C'est un être inhumain et il faut le jouer de cette façon.

Silence = mort

Même si de nombreux articles proposent des inspirations musicales pour vos parties, personnellement je n'apprécie pas du tout les musiques de fond lorsque je fais jouer. Je me bornerai donc à citer quelques groupes en les associant avec les forces qu'ils évoquent pour moi. Les forces du vaudou écoutent surtout du rap et tout dernièrement, l'album hard-core du groupe Bodycount fondé par un rappeur très connu : Ice-T. Les forces du Bien se contentent de musique classique et des quelques groupes rock chrétiens (Stryper par exemple). Les forces du Mal apprécient quant à elles aussi bien le classique (surtout Malphas, Kronos, etc.) que le pire bruit possible (Carcass, Bolthrower, Nocturnus, Morbid Angel, etc.). Les Vikings écoutent de la musique folklorique et bien entendu le groupe Manowar. Les variations sur le thème de la musique sont nombreuses, on peut citer Christophe qui préfère Dorothée, Vapula qui craque sur le dernier Ministry ou encore Kobal qui chantonne en permanence les « hymnes » de Bézu.

Pour bien commencer avec INS/MV

Lorsque vous voulez initier de nouveaux joueurs à INS/MV, il est de bon ton de leur faire jouer un scénario simple et sans trop de « coups fourrés ». En effet, la plupart des scénarios sont particulièrement vicieux et font appel le plus souvent à des connaissances qui ne sont possédées que par des joueurs expérimentés. La petite liste ci-dessous vous fera débuter « sans douleur » :

Scénarios pour Magna Veritas (provenance)
- *Nuit de Chine, nuit câline* (Maleficarum Dæmonis)
- *Arrête de sucer mon gros crayon* (Demonix Remix)
- *Il y a quelque chose de pourri dans le royaume de Chatel-les-Roses* (Demonix Remix)

Scénarios pour In Nomine Satanis (provenance)
- *Stormtroopers of God* (Maleficarum Dæmonis)
- *Qui veut la bite de Roger Rapeau ?* (Berserker)
- *Pourquoi les castors ont la queue plate* (Demonix Remix)

Vous pourrez ensuite enchaîner sur une campagne (*Baron Samedi* ou *Mors Ultima Ratio*) pour finalement pouvoir jouer tous les autres scénarios (en finissant par ceux d'*Il était une fois* qui sont pour la plupart plus compliqués que les autres).

Je terminerai par une phrase qui devrait vous faire réfléchir (d'ailleurs j'ai eu moi-même bien du mal à la comprendre) : il n'y a pas de mauvais jeux, il n'y a que des mauvais joueurs ! ■

Croc
illustration : Var Anda

1) N.D.L.R. Pour saisir la différence entre un Ange facho, polarisé sur la Loi et luttant contre le désordre, et l'Ange cool et bon pour qui Mal= méchanceté, voir un article intitulé « Le Bon, la Brute et le Chaos » dans CB n° 58.